

# 思想史と文化史におけるパラダイム変換

——横断的・学際的方法論——

市 川 浩

## Paradigm-changes in the History of Thought and Culture in General —Transversal & Interdisciplinary Methodology—

Hiroshi ITIKAWA

On this them, it is difficult to explain the detail. So, about main themes we can touch.

- (1) Time & Space. (a) Teleological explain. (b) Explain by cause and effect. (c) <ordery-inordery> complicated relation. (d) Realisation of such relation.
- (2) Maximum-Middle-Minimum. (a) Maximum-Minimum. (b) <Middle>. (c) <boundless-complex>.
- (3) Transcendence. (a) Above. (b) Outside. (c) Under. (d) Horizont. (e) Beyond.
- (4) Level. (a) Aggregate consciousness. (b) Individual consciousness. (c) Aggregate unconsciousness.
- (5) Self-restorating system. (a) Runaway. (b) Pitch. (c) Self-retoration.
- (6) Vertual-reality.

## 《個人研究》

## 思想史と文化史におけるパラダイム変換

## ——横断的・学際的方法論——

市 川 浩

## 地球史（広くは宇宙史）的観点

## (1) 時間的・空間的

## (a) 目的論的思考ないし説明

形相因（動力因・目的因を含む）—現実態—が、盾料因—可能態—を引っ張る。すなわち目的を指して物事が生成・変化する。今でも医学は目的論的説明を含む。胃は何のためにあるか？ 胃は消化・吸収のためにある。…これは回り回って生命維持の働きのためにある etc. は、この例である。まったく完全に目的論的説明を排除することはできないのが、普通である。

## (b) 因果論的思考ないし説明

原因が結果を生み出す。すなわち原因が結果を押し出す。自然科学は主としてこの方法による。しかしヒュームは、これを疑い、原因—結果の関係は、知覚の事実として、空間的接近と時間的継起の関係のほかに、必然的結合（necessary connection）という関係を含むという。しかしこれは、主観的信念（belief）にすぎないのではないかと考えた。原因—結果の関係が主観的信念か、どうかを別にしても、この関係には、じっさいは1原因が1結果を生み出すような1対1対応、また1原因が複数の結果を生み出す1対多対応、さらに複数の原因が1結果を生み出す多対1対応、また複数の原因が複数の結果を生み出す多対多対応など、さまざまな対応関係がある。とくに多対多対応の場合は、複雑である。複数の原因同士がからみあって、複数のいりくんだ結果を生み出す場合があるからである。

## (c) 〈順行—逆行〉錯綜型関係

たとえばペルシア戦争・ペロポネソス戦争 etc. は、同時代の日本にとっては無関係といえよう。

これは地域的な問題によるところが大きい。しかし旧石器時代の日本にあっては、地球の水が氷河に奪われたために、日本は大陸と地続きであった。動物をはじめ人間も大陸から渡ってきた。

やがて氷河がとけて、海面が高くなり、日本は一万三千年前位に大陸からはなれたといわれる。それまでの時代は旧石器時代である。

つぎにくるのが一万二千年前から三千四百年前ころにわたる縄文文化の時代で、食料採集を基本として、石器を使い、定住生活をはじめた。主食は木の実で、魚や貝を採り、弓矢や犬を使って獣をとらえた。

二千四百年前ころから千七百年前ころになると、水田で米をつくり、畑作もおこなわれた。いわゆる弥生文化のはじまりである。この時代には、鉄、青銅器を作り、布を織ることができるようになった。これは富の蓄積のはじまりであり、階級の成立をしめしている。またすでに先進国であった中国や朝鮮半島の国々との交流もさかんになった。

縄文文化は北海道から沖縄にまでおよんだが、弥生文化以降、北海道と沖縄は、江戸時代・明治時代まで、それぞれべつの道をあゆんだ。

#### (d) 〈順行—逆行〉関係の現実化

しかし弥生時代以降、とくに古墳時代、なかでも大和政権成立の前後から、大陸文化との交流を通じ、間接的に古代ギリシア・ローマ・ペルシア etc. の出来事が日本に逆流し始める。すなわち古代ギリシア・ローマ・ペルシア、さらにサラセンなどの影響のもとに形成されたヨーロッパとの関係を通じ、またチングス・ハーンによるモンゴル大帝国の拡大を通じ、しだいにヨーロッパとの関係は、潜在的に、現実化の可能性を高めてゆく。

またフビライの時代には、日本攻撃が行われたが、海にへだてられた結果、二回とも暴風雨に見舞われて成功しなかった（文永の役、弘安の役）。しかしその頃、およびその後、マルコ・ポーロ、パーソロミュー・ディアス、コロンブス、ヴァスコ・ダ・ガマ、マジェランらをへて、ポルトガル人が種子ガ島に漂着、ついでフランシスコ・ザビエルがキリスト教を伝え、〈順行—逆行〉は現実のものとなった。

その後、鎖国（オランダ船以外の外国船の入港、邦人の海外渡航を厳禁）が行われたが、逆にいえば、厳密な鎖国にいたるまでは、一世紀近い長い時間がかかっており、しかもオランダにたいしては、制限されていたとはいえ、門戸は開かれていた。

こうして〈順行—逆行〉の錯綜をくりかえして、完全開国に、また共時性に近づく。

これは日本だけの問題ではない。第二次大戦後の経験をとおして、現代世界の再編成は、焦眉の急の問題となっている。アジア・アフリカ諸国、旧ソヴィエト連邦共和国、旧東独・旧西独、旧ユーゴスラビアなどの紛争をとおして、それぞれ複雑な〈順行—逆行〉、いやそれどころかめまぐるしいまでの錯綜を繰り返しており、いつ共時的進行へ向かうのか、その目処すらつかない有りさまである。

## (2) 極大—中間—縮小

(a) 極大（宇宙大）—極小（素粒子・クォークなど），は単純である。極大から極小まで統一的に説明する可能性さえ考えられている。しかし不思議なのは，無限大でもなく，無限小でもない，中間のサイズの人間が，極大については操作は不可能であるが，思考は可能であり，また少なくとも極小については，思考可能であるのみならず，ある程度，操作可能であるということである。

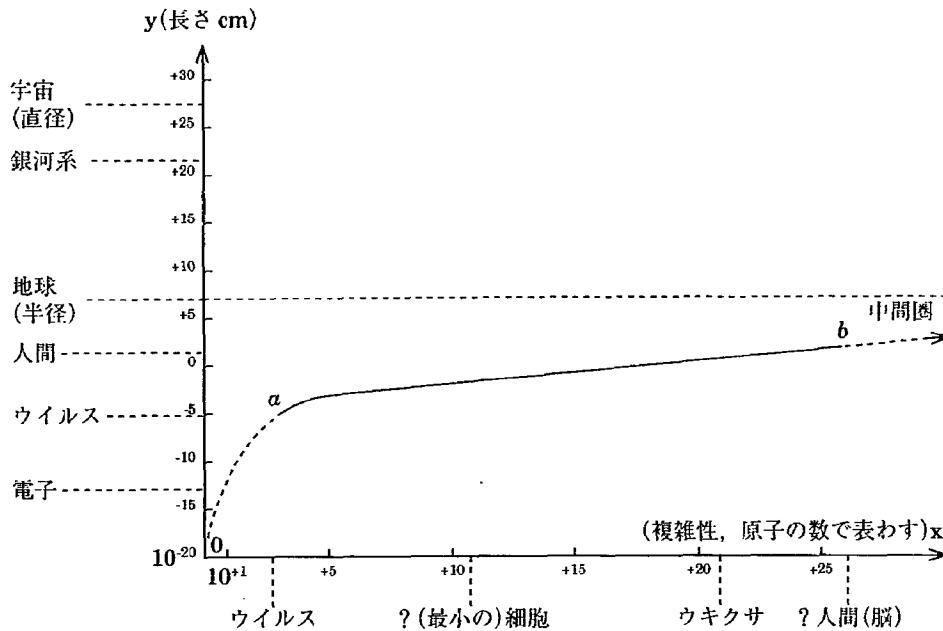
たとえば極小のレベルでは，1990年4月，幅5ナノメートル（1ミリメートルの20万分の1）の「IBM」という文字が描かれた拡大写真が，イギリスの『ネイチャー』（科学雑誌）に発表された。IBMの文字は，35個の点で描かれ，1個の点は原子1個であった。また1990年11月21日には，日立中央研究所の細木主任研究員が，「PEACE'91 HCRL」と書いた（1文字の幅2ナノメートル。室温で原子1個を操作したのは，これが最初である）。極小領域への挑戦はこのあとでもつづくが，極大領域に関しては，問題の性質上，宇宙の規模や範囲，暗黒物質の想定などの進展をのぞいては，操作可能な段階にはいたっていない。

(b) それにたいして中間ないし中間者（植物・動物・とくに人間）は，きわめて複雑であることに特徴がある。人間は，自ら中間の大きさであることを自覚するばかりではなく，極大と極小をも知り，少なくとも極小の一部については，操作可能であることを発見した。中間者であることの自覚は，プラトンの『饗宴』のエロース論にすでに現れ，これをさらに「中間者」（考える章）として深めたのはパスカルである。

(c) そしてこの〈中間者〉を極大—極小にたいする第三の軸として，はっきり認めたのは，ティヤール・ド・シャルダンである。この軸は〈無限複雑〉へと向かう。これは量の〈極大—極小〉とは別の，宇宙のなかに作りだされた最も高度の，そして最も広大な複雑性である。それは〈地球化された人類〉，すなわち〈精神圏〉と呼ぶものの特徴である。下の第1図および第2図は，これを明瞭に示している。

もちろんこの図が示すのは，ものの直線的な大きさではなく，その複雑性の度合いを示し，測ろうとしたものである。これは現実のものというよりは，多分に想像上のものである。とくに第2図の0点，すなわち現代以降，オメガ点に収斂する仮定の圏については，ティヤール・ド・シャルダンの想定である。この逆の想定，すなわち人類の滅亡も，充分考えうる想定である。

第1図 (ティヤール・ド・シャルダンの作図による)



第1図 自然における「複雑性」の曲線  
 a, 「生命化」(vitalisation) の点  
 b, 「人間化」(hominisation) の点  
 両軸とも目盛は10の何乗という形で示されていることに注意

### (3) 超越

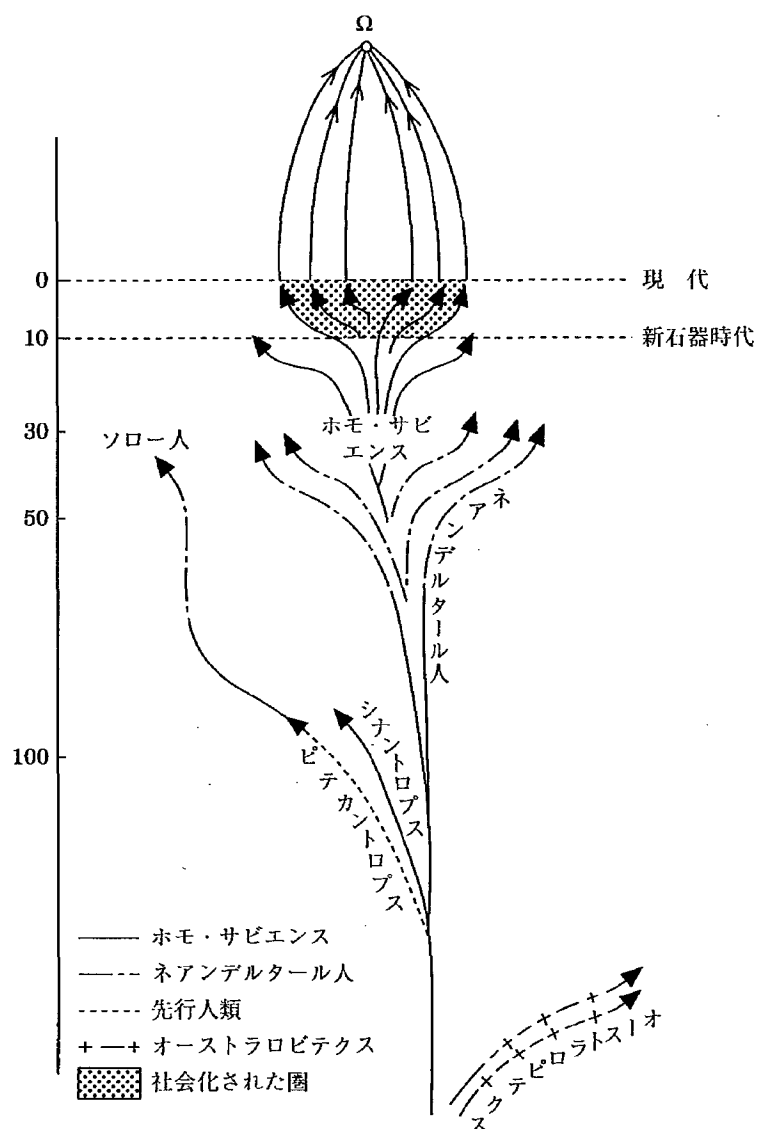
#### (a) 上への超越

metaphysic は、編集上 physics (自然学) のあとに (meta-) 置かれたという意味にすぎなかったが、おそらくキリスト教哲学の影響のもと、meta- は「一をこえて」という超越的な意味を持つようになった。これは高さが低く、壁が厚いロマネスクの教会建築が、天上を指向するようなゴシック建築に変わり、ルネサンスごろの平面移動を主としたダンスが、バレエのように (ニジンスキー)、高く跳躍することに価値を見いだしたのと平行する現象であろう。哲学的にはカントをはじめとする、超越論的哲学にその典型が見られる。

#### (b) 外への超越

サルトルは、初期フッサールの超越が、なお意識内部の超越にとどまることを批判して、外 (意識外) への超越であることを強調した。それが『存在と無』の「無」(意識) の意味である。

第2図 (ティヤール・ド・シャルダンの作図による)



第2図 人類の層の発展を示す図。左側の数字は千年単位、これは最小限を示している、おそらく少なくとも二倍しなければならないだろう。オメガ点に集中する仮定の圏は単位目盛がさけてない。他の生物の層との類推からすれば、その持続期間は百万年単位となろう。

## (c) 下への超越

下への超越は東西いずれにも見られる。地獄はその典型である。地獄絵は仏教にも、ヒンズー教にも、キリスト教にも、共通のものが見られる。天国は上に（仏教でも仏の来迎図は雲に乗ってくるのが普通だから、やはり上なのであろう）、地獄は下に、というのが普通のものである。この価値の区

別は、人間が四本脚による四つ足歩行から、二本足による立行に移り、前が意識的・実用的な明るい方向、後ろが無意識的・非実用的な暗い方向、上が非実用的・高貴な方向（とくに「見る」感覚に価値が与えられてからは一層、「見上げる」はプラスの価値をあらわす）となった。これにたいして、下は排泄とむすびついて低俗な方向（たとえば「見下す（みくだす）」のようにマイナスの価値）をあらわす方向となった。

しかし下はさらに「根の国」として、地母神あるいは大地信仰として、超越性をもつ。つまりここでは上一下の対比がもつ異質な聖性に、地上の俗性が対比されるのである。

#### (d) 横への超越

これまで述べてきたのは、垂直と水平、縦と横への超越とも考えられる。たとえば親鸞は堅出（じゅしゅつ）・堅超（じゅちょう）と横出（おうしゅつ）・横超（おうちょう）を区別する。堅（じゅ）はタテ・時間・自力をあらわし、自力で段階的にか、直ちにか、悟りをひらく立場をしめす。横（おう）はヨコ・空間・他力をあらわし、段階的にか、あるいは凡夫のまま、直ちに、一気に、迷いをこえる絶対他力（親鸞）の立場をしめす。西田幾多郎もかれの超越を説明するとき、「親鸞聖人の所謂横超的でなければならない」とのべている。

寺山修司もたえず横ずれの演劇を作った。〈横への超越〉では、一般的に言って meta-physic ではなく、〈比較〉による横ずれの超越 trans-physic が問題になる。

#### (e) 彼方への超越

「山のあなたの空遠く」の「あなた」は、空間的にかぎりなく前にあると同時に、時間的にかぎりなく未来にある。その意味では「可能性としての存在」にかかわっている。常世（とこよ）はもともとは下あるいは異郷にある死の国であったが、蓬萊神仙思想の影響で異郷の観念が地下から海のかなたへと移り、不老不死の国となったという。沖縄のニライカナイも類似の思想であろう。小舟に一人乗って、船出した多くの僧侶もこうした常世を目指したにちがいない。

### (4) 集合的意識・個人的意識・集合的無意識

#### (a) 集合的意識

集団がこぞって意識するものは、なかば意識的、なかば無意識的であり、(c)と入り混じっている。

#### (b) 個人的意識

個人が明瞭に意識するもの。



しかしその両端 [(a)と(c)] は、分離していることもあれば、部分的にか、ほとんど全体的にか、重なっていることが多い。

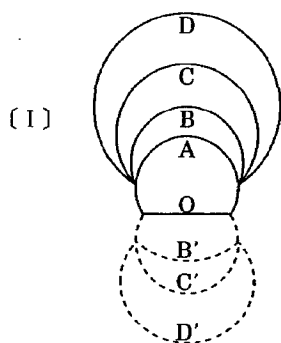
### (c) 集合的無意識

集合的無意識は、ユングが明らかにしたように、神話・物語り、おどぎ話 etc. としてその真意は多義的であり、意識には上らない場合が多い。

次にその単純化した例を示す。

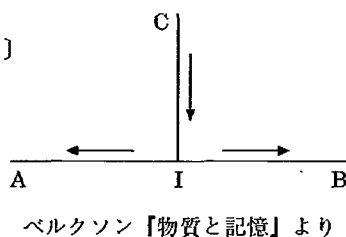
A, B, C, D は次第に拡張する知覚  
O は直接的知覚にもっとも近い

A-B は空間的に与えられているすべての同時的対象  
C-I は継起的諸瞬間に現われる対象  
われわれはふつう I のみを知覚する。

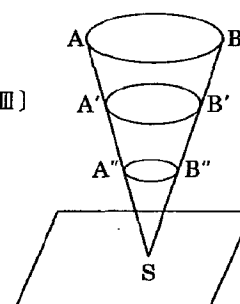


B', C', D' は対象とともに潜在的に与えられている実在のより深い層

〔II〕

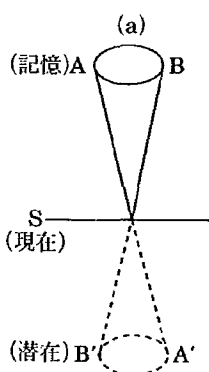


〔III〕

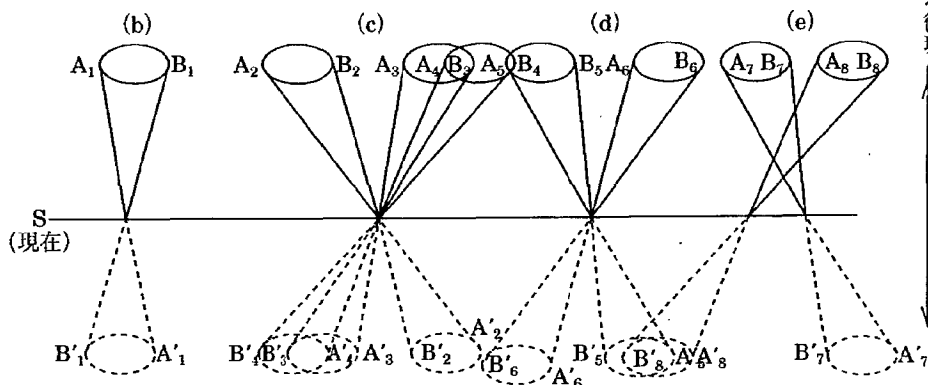


S は感覚運動機構をあらわす。  
A'B'', A'B', AB は記憶の各段階を示す。

(1) 個人心理



(2) 集合心理



深化する循環

〔I〕～〔III〕はベルクソンの『物質と記憶』よりとった図。〔IV〕は前記の図を合成して私（市川）が作った図。個人心理(a), (b)と集合心理, (c), (d), (e), のさまざまを表す。(a)は孤立したもの、(b)は同じく、(c)は現在の知覚においてはほぼ一致しているが、記憶においては別のもので重なり合ったもの。(d)は現在の知覚においてはほぼ重なり合っているが、記憶においては別々のものである。(e)は現在の知覚においても、記憶の遠い段階においても別々であるが、記憶の途中の段階においては共通のものをもっている。

記憶をさまざまのかたちで統合した知覚（たとえば、ブルーストの「ブチト・マドレーヌ」の知覚と想起の融合が生む「ふたたび見出された時」の至福感）は、下に点線で書かれた潜在的なものを統合した、実在の、より深い層を表現している。こうして現在の知覚、記憶、潜在的なものは、相互に循環して、より深い、しだいに深化する直観をそだててゆく。

##### (5) 自己修復的システム（グリゴリー・ベートソン）

(a) 暴走—蒸気機関でいえば、いわばガバナー（調速器）のない（人間でいえば分裂生成的）状況であり、システムはたえず暴走状態におちいる。システムは時とともに歪をましてゆき、やがてシステム自体を破壊するにいたる。

(b) 動揺—暴走と停止の両極端のあいだを揺れうごく。初期のクーラーのサーモスタットもこれに似ていて、ひどく寒くなったり、暑くなったりしたものだ。

(c) 自己修復—過去の行為の結果がシステムにフィードバックされ、新しい情報として回路全体を巡り、それによってシステムはほぼ理想の状態を維持する。

つまりサイバネティクスのシステムのもつ心的特性は、ある特定の部分にではなく、システム全体に内在している。意識的な精神、もしくは「自己」は、より大きな円の一部の弧にすぎない。「精神」すなわち自己修復的ユニットはさまざまな経路から成るネットワーク（網状組織）であり、意識のみではなく、無意識の思考経路と、情報が循環するためのすべての外的経路をもふくめた、一大ネットワークである。

それは最大化（maximization）ではなく、最適化（optimization）を目指すのである。すなわち特定の変数だけを最大化させるようなシステムは、それらの変数を最適化する自然の定常状態（最適状態）を破っているので、必然的に暴走へ向かうと見なければならない。真の optimization は、精妙なエヤコンのように常に一定の温度を保つのである。

ここで重要なことは、精神（mind）とは、「世界を知る主体」であり、「進化する」こと自体をも知っている。したがってヒトデも、セコイアの森林も、分割卵も、合衆国上院のような社会組織も、調速機つき蒸気機関のような機械システムも、mind とみなされる。すなわちそれは「多層的なフィードバック情報システム」（西垣通）なのである。

グレゴリー・ベートソンは娘（メヤリー・キャサリン・ベートソン）との対話のなかで、「精神プロセスの世界はトートロジカルにしてエコロジカルであるというのが私の考えた。ゆっくりと独りで癒えてゆくトートロジーとでも言うかな。…破壊されたトートロジーは、直ちに、ゆっくりとではあるが、自己修復を開始する。この修復プロセスは実に容赦なく進行してゆくもので、その過程でいくつもの種が絶滅においやられることも少しも珍しくはない。…自分で自分の滅亡に手を貸すような種は、やはりある意味で間違っている…人類なぞ、誰もが知っての通り、もういつ自滅するとも知れんのだ。…まあ一種のプライドにはなるな。…集団自殺をやるレミングの中に…くそれみろ、言った

通りじゃないか〉と言いながら死んでいくやつもあった方がいい。」と述べている。

#### (6) ヴァーチャル・リアリティ（仮想現実）

人間は、自然を分節化するだけではなく、自然にはたらきかけて人工的環境をつくり出し、歴史的・社会的に形成されてきた〈意味世界〉に生きている。こうして自然環境が、歴史的・社会的に形成された文化環境になるとともに、〈身〉は、すでに生まれる以前から、重層的に意味が沈澱した〈意味世界〉、すなわち広義の「歴史」のうちに生み出される。

そしてすでに与えられた意味によって制約され、分節化されつつ、またそれを広義のプラクシスによって変化させ、新たな意味を創造してゆく。この与えられた〈意味世界〉は、たとえばコンピュータが産み出す〈仮想現実〉でもありうる。与えられた世界は、仮想のものであっても、それに反応するわれわれの〈身〉は、仮想のものではない。

こうしてわれわれは、現実の環境にも、仮想の環境にも、反応しうることをしめしている。ドン・キホーテの世界は絵空事ではない。ドン・キホーテの幻覚（仮想現実）とサンチョ・パンサの実在世界のいずれをも、われわれは理解することができるのである。

われわれは、現実のみならず、架空のものをも実在のように受け取ることができるのでなければならない。さもないと小説をはじめ、演劇も、絵画、彫刻も、音楽も、舞踏も、およそあらゆる芸術は不可能になるであろう。ギリシア人が言ったように、あらゆるポイエシス(制作)は、ポエジー(詩)なのである。

そこでは人間のつくるものすべてが、内化＝外化であり、内面化＝外面化なのである。しかし常にそのように肯定できるわけではない。肯定と否定は、相半ばしたのである。この点では、人間の行いは、つねに両面性をもっているといえよう。今のところ仮想現実とは、その肯定面が主として取り上げられているにすぎない。

たとえば航空機の訓練に仮想現実が用いられる。とくに事故の多い離着陸、雲中での長時間飛行やニアミス、などを避けるために、地上の飛行機と仮想現実を組み合わせた訓練が行われる。ダイムラー社では、自動車の運転にも仮想現実を利用している。また日本では、高いマンションの一室で、朝、昼、夕方、夜景を経験したり、何もない部屋に台所を現出させ、一番適当なところに水道の蛇口を設置し、また台所の高さを最も適当にする、などの工夫をして、実際にそれを体験できるようになっている。

否定的な面では、いまのところ電線のついたゴーグルや、おなじく電線付の面倒な手袋をつけなければならないが、将来はもっと簡略化されるであろう。そうするとますます現実と仮想現実との区別がつきにくくなり、われわれの世界はSFの世界に近づくであろう（映画「ブレードランナー」、フィリップ・K・ディック原作「アンドロイドは電気羊の夢を見るか？」（早川書房）。

（いしかわ ひろし）